

# PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM MEMPERKENALKAN ENTREPRENEURSHIP ANAK DI KELOMPOK B PAUD AL-PADILAH KOTA BENGKULU

Fidhia Andani

Prodi Ilmu Pendidikan Agama Islam Negeri Bengkulu  
Email: [fidhia.andani@gmail.com](mailto:fidhia.andani@gmail.com)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses penerapan metode pembelajaran role playing dalam mengenal entrepreneurship anak di PAUD Al-Padilah. Mengetahui apakah metode pembelajaran role playing dapat mengenal entrepreneurship pada anak di PAUD Al-Padilah. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dalam dua siklus dengan satu siklus terdiri dari dua pertemuan. Masing-masing siklus dilaksanakan empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses penerapan metode role playing pada pra siklus diketahui nilai rata-rata 60,76 dengan ketuntasan belajar 5,88%. Pada siklus I pertemuan I nilai rata-rata 72,29 dengan ketuntasan belajar 11,76% dan pertemuan II meningkat nilai rata-rata 83,89 dengan ketuntasan belajar 35,29%. Pada siklus II pertemuan I nilai rata-rata skor 88,35 dengan ketuntasan belajar 82,35% dan pada pertemuan II meningkat nilai rata-rata skor 91,76 dengan ketuntasan belajar 94,12% hasil perbandingan pengamatan metode pembelajaran role playing dalam mengenal entrepreneurship anak pada pra siklus, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dan sudah mencapai target ketuntasan belajar yaitu 90%. Hasil metode role playing menunjukkan bahwa metode pembelajaran role playing dapat mengenal entrepreneurship pada anak. Hal ini terbukti dari hasil observasi ketuntasan belajar klasikal anak mengalami peningkatan di setiap siklusnya.

**Kata Kunci:** Metode Pembelajaran Role playing, Entrepreneurship Anak

## ABSTRACT

The study aims to find out how the application of learning role playing method in recognizing the entrepreneurship of children in Early Childhood Education (PAUD) Al-Padilah. Knowing whether the method of learned role playing could recognize entrepreneurship in children in Early Childhood Education (PAUD) Al-Padilah. This research is a Classroom Action Research implemented in two cycles with one cycle consisting of two meetings. Each cycle was carried out four stages of planning, implementation, observation and reflection. The results of this study indicated the process of applied role playing method on pre cycle known to the average value of 60,76 with mastery learning 5,88%. In the first cycle of meeting the average score of 72.29 with learning completeness 11,76% and second meeting increased the average score of 83.89 with mastery learning 35,29%. In the second cycle of meeting, the average value of 88.35 with learn completeness 82.35% and at second meet increased the average value of 91.76 with learning mastery 94.12%, the results of comparison observation of role playing learning method in recognizing child entrepreneurship in the pre cycle, first cycle and second cycle had increased significantly and have been reached the goal of learning mastery 90%. The result of role playing method shown that the learning method of role playing could recognize entrepreneurship in children. This was evident from the results of observation mastery learning classical children have been increased in each cycle.

**Keyword:** Role Playing Learning Method, Child Entrepreneurship

## PENDAHULUAN

Memasuki zaman modern ini, manusia dihadapkan pada tuntutan mampu menghadapi persaingan bebas yang menuntut manusia-manusia unggul untuk mampu memasuki dunia kerja. Setiap manusia memerlukan pekerjaan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Sesuai dengan firman Allah dalam surah Al Qashash/28: 77:<sup>1</sup>

*Dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan*

*Allah kepadamu (kebahagiaan) negeri akhirat, dan janganlah kamu melupakan bahagianmu dari (kenikmatan) duniawi dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik, kepadamu, dan janganlah kamu berbuat kerusakan di (muka) bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan.*

Ayat di atas menjelaskan bahwa manusia selain beribadah kepada Allah juga di perintahkan untuk mencari kebahagiaan di dunia seperti giat bekerja. Dengan bekerja manusia akan berusaha memperoleh harta kekayaan karena tanpa bekerja manusia tidak

akan mendapatkan apa-apa. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah. Saba'/34: 13:<sup>2</sup>

*Para jin itu membuat untuk Sulaiman apa yang dikehendakiNya dari gedung-gedung yang Tinggi dan patung-patung dan piring-piring yang (bersarnya) seperti kolam dan periuk yang tetap (berada di atas tungku). Bekerjalah Hai keluarga Daud untuk bersyukur (kepada Allah). dan sedikit sekali dari hamba-hambaKu yang berterima kasih.*

Ayat tersebut menjelaskan tentang perintah bekerja sebagai tanda syukur kepada Allah.<sup>3</sup> Bekerja disini bisa diartikan dengan cara berwirausaha bisa berupa menciptakan lapangan pekerjaan sendiri atau bekerja dengan orang lain. Dalam berwirausaha diperlukan sikap atau etika berwirausaha sesuai dengan ketentuan Islam. Dengan berwirausaha diharapkan dapat menjadi penggerak kehidupan bangsa.

Pembangunan karakter jiwa wirausaha dalam meningkatkan sumber daya manusia pada suatu negara dapat dilaksanakan melalui proses pendidikan yang terjadi di sekolah. Pendidikan pada usia dini atau dikenal dengan masa golden age menjadi begitu penting karena pada usia ini anak akan sangat mudah menyerap berbagai informasi dan stimulus yang diberikan. Untuk itu dalam memperkenalkan dan meningkatkan jiwa kewirausahaan sangat cocok dilakukan pada anak usia dini. Adapun tujuan dari pendidikan kewirausahaan di usia dini adalah membentuk mental wirausaha.

Kegiatan kreatif dan menyenangkan yang dapat dilanjutkan dengan entrepreneurship bisa dimulai dengan hal-hal kecil atau sederhana saja. Hal ini bisa dimulai dengan metode pembelajaran bermain peran (Role Playing). Metode pembelajaran bermain peran sendiri diartikan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dimiliki oleh setiap anak. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan anak dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang, itu bergantung kepada apa yang di perankan.<sup>4</sup> Dalam hal ini masalah yang diangkat mengenai system jual beli makanan, anak-anak akan ditunjuk untuk menjadi penjual dan pembeli. Hal ini

bertujuan untuk memperkenalkan wirausaha sekaligus menumbuhkan jiwa kewirausahaan yang terdiri dari rasa percaya diri, mandiri, kerja keras, tanggung jawan, komunikatif dan sebagainya.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada hari Senin tanggal 12 Maret 2018 kepada Kepala Sekolah PAUD Al-Padilah Kota Bengkulu. Memaparkan bahwa sebagai salah satu lembaga pendidikan formal di bawah naungan Kementerian Pendidikan Nasional memiliki visi; menanamkan nilai-nilai agama pada anak usia dini, membentuk generasi muda yang aktif, inovatif dan menyenangkan, menyiapkan generasi yang unggul dan berkualitas dan misi; membentuk generasi yang unggul di dalam imtaq dan iptek dimasa yang akan datang, menyiapkan generasi yang berkarakter dan berakhlak yang baik, membentuk generasi yang sehat, cerdas, mandiri dan ceria.<sup>5</sup> Sehingga di lihat dari visi dan misi PAUD Al-Padilah sudah memiliki pendidikan kewirausahaan. Akan tetapi walaupun sudah menanamkan nilai kewirausahaan, peneliti mengamati bahwa PAUD Al-Padilah masih belum maksimal memperkenalkan wirausaha kepada anak-anak. Faktor penyebab permasalahan tersebut yang peneliti lihat bahwa dampak dari kurangnya metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperkenalkan kewirausahaan yang menimbulkan jiwa kewirausahaan. Misalnya kurangnya metode pembelajaran bermain peran dengan bermain peran diharapkan dapat memperkenalkan anak mengenai kewirausahaan, selain itu anak-anak dapat menikmati peran yang mereka lakukan dan dapat memetik nilai dari peran tersebut.

Selain itu, penggunaan pendekatan pembelajaran di PAUD Al-Padilah hanya terfokus pada pembelajarannya saja, seperti apabila tema hari ini tentang tanaman, sub tema tanaman buahan, sub-sub tema tentang merawat tanaman buah, guru hanya menjelaskan saja tanpa di masukkan unsur-unsur yang memperkenalkan kewirausahaan bagi anak. Begitu juga dengan rendahnya media pembelajaran di PAUD Al-Padilah Kota Bengkulu. Hal ini terjadi karena guru yang mengajar rata-rata bukan dari lulusan sarjana pendidikan anak usia dini ataupun psikolog sehingga kurang menguasai metode, pendekatan dan media pengajaran. Serta sarana dan prasarana yang belum optimal di PAUD Al-Padilah Kota Bengkulu. Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan pada penelitian ini terfokus pada "Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Mengenal Entrepreneurship Anak Di Kelompok B Paud Al-Padilah Kota Bengkulu"

<sup>1</sup>Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya, (Surabaya : Pustaka Agung Harapan).

<sup>2</sup>Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya, (Surabaya : Pustaka Agung Harapan).

<sup>3</sup>Choiruddin Hadhiri SP, Klasifikasi Kandungan Al-Qur'an Jilid I, (Jakarta: Gema Insani, 2005), h. 196

<sup>4</sup>Miftahun A'la, Quantum Teaching, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), h. 49

<sup>5</sup>Observasi dan wawancara, Senin tanggal 12 Maret 2018 kepada Kepala Sekolah PAUD Al-Padilah Kota Bengkulu

## RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pendahuluan yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti merumuskan permasalahan yang dibahas dalam karya ilmiah ini, yakni:

1. Bagaimana proses penerapan metode pembelajaran role playing dalam mengenal entrepreneurship anak di kelompok B PAUD Al-Padilah Kota Bengkulu?
2. Apakah metode pembelajaran role playing dapat mengenal entrepreneurship pada anak di kelompok B PAUD Al-Padilah Kota Bengkulu?

## TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses penerapan metode pembelajaran role playing dalam mengenal entrepreneurship anak di kelompok B PAUD Al-Padilah Kota Bengkulu
2. Untuk mengetahui apakah metode pembelajaran role playing dapat mengenal entrepreneurship pada anak di kelompok B PAUD Al-Padilah Kota Bengkulu

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas yang berasal dari bahasa Inggris, yaitu Classroom Action Research disingkat CAR. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Apabila datanya telah terkumpul lalu diklasifikasikan menjadi dua kelompok data, yaitu data kuantitatif berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata-kata. Dalam penelitian ini diperlukan dulu data kuantitatif yang berbentuk angka, setelah itu baru dijelaskan dengan kata-kata. Dalam operasionalnya, pendekatan deskriptif digunakan sebagai proses penelitian yang menghasilkan data kualitatif baik berupa kata-kata (ungkapan) tertulis atau lisan yang diperoleh langsung dari lapangan yang berkaitan dengan tema penelitian dan data kuantitatif digunakan sebagai proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui berkaitan dengan tema penelitian, yaitu metode pembelajaran role playing dalam mengenal entrepreneurship anak di kelompok B PAUD Al-Padilah Kota Bengkulu.

## LANDASAN TEORI

### 1. Metode Pembelajaran Anak Usia Dini

Metode pembelajaran merupakan cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan pembelajaran. Sebagai alat untuk mencapai tujuan kegiatan pembelajaran tidak selamanya berfungsi secara memadai. Untuk itu, ketika memilih

metode yang akan dipergunakan dalam program kegiatan anak di institusi pendidikan anak usia dini, guru perlu mempunyai alasan yang kuat dan faktor-faktor yang mendukung pemilihan metode tersebut, seperti: karakteristik tujuan kegiatan, tema kegiatan dan karakteristik anak yang diajar.<sup>6</sup>

Dalam penelitian ini akan menggunakan metode pembelajaran bermain peran (role playing), dimana metode bermain peran ini diharapkan untuk mengenal kewirausahaan (entrepreneurship) anak usia dini di kelompok B PAUD AL-Padilah Kota Bengkulu. Sehingga metode bermain peran akan lebih diperjelas lagi dan menjadi acuan tersendiri untuk lebih dikaji.

### 2. Metode Bermain Peran (Role Playing)

Secara umum pengertian metode adalah salah satu prosedur yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam pengertian tersebut di dapat adanya unsur tujuan.<sup>7</sup> Metode pembelajaran adalah cara-cara yang digunakan guru dalam menyajikan suatu materi pembelajaran atau permainan dengan memperhatikan keseluruhan situasi belajar dan bermain untuk mencapai suatu tujuan. Adapun Uno menyatakan bahwa metode pembelajaran bermain peran (role playing) adalah model yang pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata, kedua bahwa bermain peran dapat mendorong murid mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan, ketiga bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. Dengan bermain peran para anak dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi, memungkinkan para anak mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran (role playing) adalah metode dengan cara memberikan peran-peran tertentu atau serangkaian situasi-situasi belajar kepada murid dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru dan didramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas. Pada penelitian ini, bermain peran (role playing) yang dilakukan di kelompok B PAUD Al-Padilah Kota Bengkulu diarahkan dalam mengenal entrepre-

---

<sup>6</sup>Moeslichatoen, Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), h. 9

<sup>7</sup>AlFauzan Amin, Metode Pembelajaran Agama, h. 4

neurship anak usia dini dengan cara bermain peran transaksi jual beli makanan dimana anak-anak akan berperan sebagai penjual dan pembeli dengan metode ini selain anak-anak mengenal salah satu bentuk wirausaha ialah menjual makanan/berdagang anak-anak akan dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat sesuai dengan peran yang mereka dapatkan.

#### **a. Dasar Teori Bermain Peran (Role Playing)**

Menurut Moreno salah satu faktor yang penting yang menentukan dalam permainan yang akan menghasilkan perubahan perilaku dalam pengurangan hambatan-hambatan. Hambatan-hambatan yang biasa timbul adalah perasaan takut dikritik, takut dihukum, atau ditertawakan. Hambatan-hambatan ini harus dihilangkan supaya perubahan dapat terjadi dan anak dapat mengadakan eksplorasi perilaku. Sebagai hasilnya timbul perasaan-perasaan baru, dan perasaan-perasaan lama dihayati dalam konteks yang baru. Lewin, Shaw menggolongkan perubahan peranan itu dalam tiga tahap, yaitu pola-pola perilaku yang tidak kaku yang dimiliki sekarang, perubahan kearah pola-pola perilaku baru, dan melaksanakan pola-pola perilaku baru dalam kehidupan sehari-hari.<sup>8</sup>

Sehingga permainan peranan ini menyediakan kondisi yang dapat menghilangkan rasa takut dan cemas, karena dalam permainan peranan anak dapat mengekspresikan dirinya secara bebas tanpa takut kena "sanksi" sosial terhadap perbuatannya. Perubahan perilaku atau perubahan sikap melalui permainan peranan terjadi secara bertahap. Dalam penelitian ini anak mencoba melakukan permainan peranan seperti transaksi jual beli makanan (donat) dimana adanya penjual dan pembeli. Anak-anak yang mendapatkan peranan sebagai penjual donat berkreasi membuat donat (donat yang dibuat dari plastisin), dan bagaimana cara memasarkannya. Anak-anak yang mendapat peran sebagai pembeli berkreasi untuk memilih donat yang bagus menurut mereka dan bagaimana mereka membelinya. Dalam penelitian ini anak dibebaskan untuk bertindak laku sebagaimana peranan yang didapatkan.

#### **b. Bentuk-Bentuk Metode Bermain Peran**

##### **1) Metode Sociodrama**

Metode sociodrama ialah metode pembelajaran yang menitik beratkan kepada permainan peranan yang dilakukan dalam hubungan sosial. Dalam pen-

didikan anak usia dini metode ini misalnya, anak-anak bermain peran berdagang dimana anak-anak ada yang menjadi penjual dan pembeli, bermain peran polisi dan penjahat, bermain peran dokter dan pasien serta lain sebagainya.<sup>9</sup>

##### **2) Metode Psikodrama**

Metode psikodrama merupakan permainan yang dimaksudkan supaya anak yang bersangkutan memperoleh pengertian yang lebih baik tentang dirinya, dapat menemukan konsep dirinya, menyatakan kebutuhan-kebutuhannya dan menyatakan reaksinya terhadap tekanan-tekanan terhadap dirinya. Dalam psikodrama anak (individu) yang mempunyai masalah memerankan dirinya sendiri. Psikodrama dilaksanakan untuk tujuan terapi atau penyembuhan. Dalam psikodrama, anak memerankan situasi-situasi dramatis yang dialaminya pada waktu lalu, sekarang dan yang diantisipasi akan dialami pada waktu yang akan datang. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh pengertian yang lebih mendalam mengenai dirinya dan melepaskan tekanan-tekanan yang dialami.

#### **3. Kewirausahaan (Entrepreneurship) Anak Usia Dini**

Wirausaha dan kewirausahaan (entrepreneurship), merupakan istilah yang masih terbilang baru di Indonesia. Secara historis, konsep kewirausahaan ini mulai diperkenalkan pada abad ke-18 di Prancis oleh Richard Cantillon. Pada periode yang sama, di Inggris juga sedang terjadi revolusi industri yang melibatkan sejumlah wirausaha. Selanjutnya, gagasan kewirausahaan ini dibahas secara lebih mendalam oleh Joseph Schumpeter, seorang ahli ekonomi Jerman, pada 1911 melalui teori pertumbuhan ekonomi dari Schumpeter ini konsep kewirausahaan telah didudukkan pada posisi yang sangat penting dalam pelaksanaan pembangunan.<sup>10</sup>

#### **PEMBAHASAN**

Metode pembelajaran bermain (role playing) merupakan metode dengan cara memberikan peranan tertentu atau serangkaian situasi-situasi belajar kepada murid dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru dan didramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas. Seperti didalam penelitian ini metode pembelajaran bermain peran tentang jual beli makanan (donat)

---

<sup>8</sup>Al Fauzan Amin, Metode & Model Pembelajaran Agama Islam, (Bengkulu: IAIN Bengkulu Press, 2015), h. 72

---

<sup>9</sup>Al Fauzan Amin, Metode & Model Pembelajaran Agama Islam, (Bengkulu: IAIN Bengkulu Press, 2015), h. 75



dimana anak-anak ada yang berperan sebagai penjual dan ada yang berperan sebagai pembeli dengan menggunakan metode ini selain anak-anak mengenal salah satu bentuk wirausaha seperti menjual makanan/berdagang, anak-anak akan dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat sesuai dengan peran yang mereka dapatkan sehingga muncul jiwa kewirausahaan pada anak seperti kepemimpinan, percaya diri, keberanian, berani mengambil resiko, rasa ingin tahu, kreatif, kemandirian, komunikasi, jujur, kerja keras, dan tanggung jawab.

Sebelum dilaksanakan metode pembelajaran bermain peran kepada anak, memang sudah ada jiwa kewirausahaan yang ada pada anak. Namun jiwa kewirausahaan tersebut belum secara optimal terdapat pada anak. Sebagaimana guru kelas mengatakan kalau nilai kewirausahaan yang sering diterapkan kepada anak seperti menyusun mainan ketika sudah bermain bersama dalam hal ini terdapat nilai kewirausahaan yaitu rasa tanggung jawab, bernyanyi di depan kelas yaitu adanya rasa percaya diri dan keberanian.<sup>11</sup> Untuk itu dalam penelitian ini untuk mengenal entrepreneurship pada anak digunakan metode bermain peran (role playing) dengan tema kesukaanku dan cakupan tema makanan (donat). Dimana anak bermain peran transaksi jual beli makanan (donat). Hal ini dilakukan supaya anak mengetahui berjualan makanan merupakan salah satu bentuk usaha dan proses bermain peran tersebut dapat meningkatkan jiwa kewirausahaan pada anak yaitu kepemimpinan, percaya diri, keberanian, berani mengambil resiko, rasa ingin tahu, kreatif, kemandirian, komunikatif, jujur, kerja keras dan tanggung jawab.

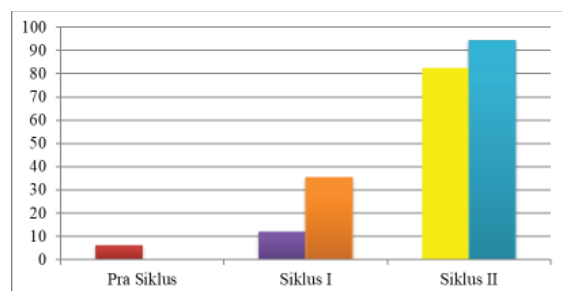
Pada penelitian ini sudah dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan satu siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Masing-masing siklus dilaksanakan 4 tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan menggunakan metode pembelajaran role playing dalam mengenal entrepreneurship anak di kelompok B PAUD Al-Padilah Kota Bengkulu yang berjumlah 17 anak, dapat diketahui nilai rata-rata skor pada pra siklus yaitu 60,76 dengan ketuntasan belajar klasikal anak sebesar 5,88%. Pada siklus I meningkat yaitu pertemuan I nilai rata-rata skor 72,29 dengan ketuntasan belajar 11,76% dan pertemuan II nilai rata-rata skor 83,89 dengan ketuntasan belajar 35,29%. Pada siklus II meningkat secara signifikan yaitu pertemuan I nilai ra-

ta-rata skor 88,35 dengan ketuntasan belajar 82,35% dan pada pertemuan II nilai rata-rata skor 91,76 dengan ketuntasan belajar 94,12%. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan ketuntasan belajar klasikal anak pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Peningkatan yang didapatkan sudah mencapai target ketuntasan belajar yaitu 90%.

Tabel Hasil Perbandingan Pengamatan Peningkatan Entrepreneurship Anak Melalui Metode Pembelajaran Bermain Peran antara Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Nama Anak	Pra siklus	Siklus I		Siklus II		Keterangan
			Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II	
1	Albi Bintara	70	83	88	89	93	Meningkat
2	Azzahrah Nurul Sofyan	55	61	86	89	90	Meningkat
3	Cahaya Fitri	66	75	85	89	94	Meningkat
4	Dheo Anugrah Agung	57	67	84	90	94	Meningkat
5	Fanita Arpan	86	88	90	93	96	Meningkat
6	Fiza Alfarizi	49	60	76	82	84	Meningkat
7	Hafizh Dwi Wirasena	53	70	82	88	95	Meningkat
8	Indah Fitriani	76	84	88	90	93	Meningkat
9	Kayla Natasya	80	87	88	93	92	Meningkat
10	M. Fathan Demitri	50	61	83	88	90	Meningkat
11	M. Kevin	62	75	81	84	88	Meningkat
12	Marcell Aditya Pratama	57	66	84	90	90	Meningkat
13	Natasya Rahel Ramadani	55	62	79	90	90	Meningkat
14	Naura zilvana	56	72	83	86	95	Meningkat
15	Rido Pamungkas	51	74	84	88	92	Meningkat
16	Rostru Murni	63	84	84	89	95	Meningkat
17	Siti Amelinda	49	60	81	84	89	Meningkat
Rata-Rata		60,76	72,29	83,89	88,35	91,76	Meningkat
Ketuntasan Klasikal		5,88%	11,76%	35,29%	82,35%	94,12%	Meningkat

Grafik 4.6 Perbandingan Pengamatan Peningkatan Entrepreneurship Anak Melalui Metode Pembelajaran Bermain Peran antara Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas dapat dinyatakan bahwa metode pembelajaran bermain peran (role playing) dapat mengenal entrepreneurship pada anak. Karena dengan metode bermain peran seperti jual beli makanan, selain anak mengetahui salah satu bentuk wirausaha yaitu berjualan, anak-anak akan dapat mengekspresikan perasaannya ketika berada pada peranan yang di dapatkan sehingga terdapat nilai-nilai kewirausahaan dalam diri anak.

<sup>10</sup>Suparyanto, Kewirausahaan konsep dan realita pada usaha kecil, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 4

<sup>11</sup>Sulastris, wawancara 27 april 2018, di PAUD Al-Padilah Kota Bengkulu (06.30 WIB)



## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, maka di bawah ini akan dikemukakan beberapa kesimpulan terkait dengan proses penerapan metode role playing dalam mengenal entrepreneurship anak dan hasil metode role playing dalam mengenal entrepreneurship anak. Secara umum dapat disimpulkan bahwa Proses penerapan metode role playing dalam mengenal entrepreneurship anak pada penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan satu siklus terdiri dari dua pertemuan. Masing-masing siklus dilaksanakan empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil metode role playing dalam mengenal entrepreneurship anak menunjukkan bahwa metode pembelajaran role playing dapat mengenal entrepreneurship pada anak. Hal ini terbukti dari hasil observasi ketuntasan belajar klasikal anak mengalami peningkatan. Dapat diketahui nilai rata-rata skor pada pra siklus yaitu 60, 76 dengan ketuntasan belajar klasikal anak sebesar 5,88%. Pada siklus I meningkat yaitu pertemuan I nilai rata-rata skor 72,29 dengan ketuntasan belajar 11, 76% dan pertemuan II nilai rata-rata skor 83,89 dengan ketuntasan belajar 35, 29%. Pada siklus II meningkat secara signifikan yaitu pertemuan I nilai rata-rata skor 88,35 dengan ketuntasan belajar 82,35% dan pada pertemuan II nilai rata-rata skor 91,76 dengan ketuntasan belajar 94,12%. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan ketuntasan belajar klasikal anak pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Peningkatan yang didapatkan sudah mencapai target ketuntasan belajar yaitu 90%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Agama RI. Al-Qur'an dan Terjemahannya. Surabaya: Pustaka Agung Harapan.
- A'la, Miftahun. Quantum Teaching. Yogyakarta: Diva Press. 2011.
- Amin, Al Fauzan. Metode & Model Pembelajaran Agama Islam. Bengkulu: IAIN Bengkulu Press. 2015.
- Aqib, Zainal dkk. Penelitian Tindak Kelas. Bandung: Yrama Widya. 2013.
- Aqib, Zainal dkk. Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru. Bandung: CV. Rama Widya. 2006.
- Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Bengkulu. 2012.
- Christianti, Marta dkk. Development Of Entrepreneurship Learning Metode For Early Childhood, Asia Pacific Journal. Indonesia: Yogyakarta State University. 2015.
- Eitingtong, Julius. The Winning Trainer. Houston, London, Paris, Tokyo: Gulf Publishing Company (GPC). 1894.
- Hadhiri SP, Choiruddin. Klasifikasi Kandungan Al-Qur'an Jilid I. Jakarta: Gema Insani. 2005.
- Hamalik, Oemar. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2008.
- Hartoyo, Bambang. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Materi Tutor dan Pengelola Pendidikan Anak Usia Dini, di BPPLSP Regional III: Jawa Tengah. 2004.
- Hasan, Maimunah. PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Jogjakarta: Diva Press. 2010.
- Ibnu Syamsi, Membuka Peluang Berwirausaha Untuk Pemberdayaan Anak Berkebutuhan Khusus. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Journal. 2011.
- Kasmir, Kewirausahaan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2013.
- Kementerian Pendidikan Nasional (Kemendiknas). Pengembangan Pendidikan Kewirausahaan. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. 2010.
- Mansur. Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2009.
- Martono, Nanang. Metode Penelitian Kuantitatif. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Moeslichatoen. Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2004.
- Siska, Yulia. Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. 2011.
- Tahir, Muh. Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar. 2012.
- Taniredja, Tukiran. dkk. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: ALFABETA. 2013.
- Wibowo, Agus. Pendidikan Kewirausahaan (Konsep dan Strategi). Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2011.
- Wiyani, Novan Ardy. Konsep Dasar PAUD. Yogyakarta: Gava Media. 2016.
- Yamin, Martinis. dkk. Panduan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Jakarta: Gaung Persada Press Group. 2013.